

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Pengertian Strategi**

Setiap menjalankan suatu kegiatan atau pekerjaan, pastinya harus ada siasat atau strategi. Strategi merupakan serangkaian perencanaan yang dapat menunjang terlaksananya suatu kegiatan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Dengan adanya strategi berharap mampu membantu jalannya suatu kegiatan dengan mudah, cepat, efektif dan efisien. Sebelum memahami arti strategi lebih jauh lagi, alangkah baiknya terlebih dahulu memahami pengertian dari strategi itu sendiri.

Kata strategi memiliki banyak pengertian, seperti kata strategi dalam bahasa Inggris *strategy* yang artinya “ilmu siasat perang”.<sup>1</sup> Ada pendapat lain yang mengatakan bahwa, istilah dari strategi tersebut digunakan dalam dunia kemiliteran. Kata strategi juga berasal dari bahasa Yunani yaitu *strategos* yang artinya “jenderal atau panglima”.<sup>2</sup> Dari beberapa pengertian di atas kata strategi tersebut dapat disimpulkan sebagai suatu ilmu tentang kejenderalan atau ilmu tentang kepanglimaannya.

---

<sup>1</sup> S. Wojowasito dan W. J. S. Purwadaminta, *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia*. (Bandung: Hasta, 1980), hal. 216

<sup>2</sup> W. Gulo, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Grasindo, 2012), hal. 1

Sedangkan kata strategi dalam kamus bahasa Indonesia sendiri memiliki arti “rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus”.<sup>3</sup> Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, dalam bukunya *Strategi Belajar Mengajar* menerangkan bahwa “strategi merupakan sebuah cara atau sebuah metode, sedangkan strategi secara umum adalah suatu garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan”.<sup>4</sup> Secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa strategi tersebut suatu rancangan yang telah disusun untuk mencapai sebuah tujuan yang sudah dirumuskan. Harapan dari strategi tersebut adalah apa yang telah direncanakan dan disusun bisa berjalan lancar sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.

Dari sekian banyak pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa strategi merupakan sebuah ilmu tentang siasat, cara atau metode dalam melaksanakan suatu kegiatan yang disusun secara sistematis, cermat dan tepat yang disertai dengan tindakan untuk mencapai sasaran dan tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya.

## **2. Strategi Permainan**

### **a. Hakikat Permainan**

Pada awalnya permainan belum mendapat perhatian khusus dari para ahli. Diantara tokoh yang dianggap paling berjasa adalah filsuf Yunani. Plato merupakan orang pertama yang menyadari akan pentingnya bermain pada

---

<sup>3</sup> Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1988), hal. 859

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Cet. IV, hal. 5

anak jika dilihat dari segi nilai praktisnya. Bagi anak permainan merupakan sarana belajar yang sangat penting sebagai proses pendewasaan diri, membantu menjaga keseimbangan emosinya. Sedangkan, permainan bagi orang dewasa dapat menjadi sarana yang efektif dan efisien, serta penting untuk menghibur, mendidik, memberikan dampak positif dan membesarkan setiap pribadi. Kegiatan permainan juga dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Sebagaimana menurut pendapat Fathul Mujib dkk. bahwa “permainan adalah situasi dan kondisi tertentu saat seseorang mencari kesenangan atau kepuasan melalui suatu aktivitas atau kegiatan bermain”.<sup>5</sup>

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dengan bermain dapat menciptakan kesenangan bagi anak atau siswa, sehingga hal tersebut dapat menumbuhkan perkembangan anak atau siswa dalam belajar. Sampai saat ini, sudah banyak ilmuan-ilmuan dan para ahli yang meneliti tentang pentingnya bermain untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa di sekolah, melalui metode-metode yang menyenangkan, mudah diterima dan dipahami siswa. Menurut pendapat Sudirman menjelaskan bahwa:

Metode simulasi/permainan merupakan cara penyajian pelajaran dengan menggunakan situasi tiruan atau berpura-pura atau melalui sebuah permainan dalam proses belajar untuk memperoleh suatu pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu.<sup>6</sup>

Bermain merupakan sebuah tatanan yang sangat alamiah dan spontan untuk pembelajaran, karena seorang anak cenderung menggunakan sebuah

---

<sup>5</sup> Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Permainan Edukatif Pendukung Pembelajaran Bahasa Arab*. (Yogyakarta: Diva Press, 2012), hal. 138-158

<sup>6</sup> Sudirman N., *Ilmu Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1996), hal. 113-182

permainan sebagai cara mereka untuk menyelidiki, berdaya cipta, kreatif dan penasaran.<sup>7</sup> Dunia anak merupakan dunia bermain, sehingga melalui permainan anak-anak akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal tentang kehidupannya. Sebagaimana yang dijelaskan Shoba D.C. dalam bukunya “*Anak yang Bermain Anak yang Cerdas*” ia mengatakan bahwa:

Bermain adalah pekerjaan anak, melalui permainan seseorang memiliki begitu banyak kesempatan untuk mengajarkan berbagai hal yang ingin ditingkatkan pada anak, entah soal budi pekerti, matematika, membaca, atau menulis.<sup>8</sup>

Selanjutnya Hurlock menambahkan arti bermain ialah “setiap kegiatan yang dilakukan seorang anak yang menimbulkan perasaan senang”.<sup>9</sup> Aktivitas belajar akan menyenangkan jika dipadukan dengan kegiatan bermain, karena bermain bukan hanya dilakukan anak-anak balita atau anak umur 1 sampai 10 tahun saja, tetapi anak-anak yang sudah memasuki masa remaja ataupun sudah dewasa, juga membutuhkan yang namanya bermain dalam belajar. Dalam sebuah penelitian menyarankan bahwa dalam bermain bebas yang *tidak terstruktur* merupakan kegiatan paling penting bagi pembelajaran, karena hal tersebut sangat mempengaruhi prestasi dan keahlian-keahlian anak dalam belajar. Sudono berpendapat bahwa:

Aktivitas belajar melalui kegiatan bermain dapat memberi kesempatan kepada anak untuk mengulang, menemukan sendiri, bereksplorasi,

---

<sup>7</sup> Wendy L. Ostroff, *Understanding How Young Children Learn: Bringing The Science of Child Development to The Classroom (Memahami Cara Anak-anak Belajar: Membawa Ilmu Perkembangan Anak ke dalam Kelas)*, terj. B. Sendra Tanuwidjaja, (Jakarta: PT Indeks, 2013), hal. 25

<sup>8</sup> Shoba Dewey Chugani, *Anak yang Bermain Anak yang Cerdas*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2009), hal. 9

<sup>9</sup> Eliazabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembang Jilid 1*. (Jakarta: Erlangga, t.t.), hal. 320

mempraktikkan, dan mendapat bermacam-macam konsep dan banyak pengertian”.<sup>10</sup>

Bermain tidak dapat dipisahkan dari anak-anak zaman sekarang ini, karena disamping memenuhi kebutuhan, bermain juga dapat menambah atau memperkaya pengalaman anak. Sebagaimana menurut pendapat dari Hans Daeng bahwa “permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak”.<sup>11</sup> Oleh karena itu, sebagai pendidik dapat memanfaatkan kegiatan bermain tersebut untuk menanamkan pendidikan yang di konsep secara menyenangkan, mudah dipahami dan diterima anak layaknya bermain, tetapi dengan keseriusan dan yang meyakinkan anak.

Merujuk pada temuan Asma Hasan Falmi, sesungguhnya jika dipandang sebagai metode, bermain dalam pendidikan Islam sudah tidak disangsikan lagi keberadaannya. Sejak Islam ada hingga sekarang, pendidikan Islam sangat menghargai dan memperhatikan kebutuhan anak terhadap permainan, dikarenakan permainan merupakan suatu hal yang penting untuk perkembangan intelegensi dan fisik motorik (jasmaniah) seorang anak.<sup>12</sup> Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan dan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Permainan yang biasa digunakan sebagai media pembelajaran dikenal dengan istilah permainan *edukatif*. Kak Andang Ismail berpendapat bahwa “permainan edukatif yaitu suatu kegiatan

---

<sup>10</sup> Prisintia Utami, et. al., *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV*. (Bandar Lampung: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2013), hal. 11

<sup>11</sup> Kak Andang Ismail, *Education Games Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas Kreatif dan Saleh*. (Yogyakarta: Pro-U Media, 2012), hal. 17

<sup>12</sup> *Ibid.*, hal. 15

yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik”.<sup>13</sup> Penggunaan jenis permainan edukatif yang menyenangkan sekaligus mendidik diharapkan dapat lebih memudahkan siswa di dalam menerima pengetahuan serta memahami pembelajaran yang disampaikan guru, sehingga prestasi belajar siswa dapat meningkat.

Permainan edukatif merupakan permainan yang di dalamnya memiliki unsur mendidik dan melekat serta menjadi bagian dari permainan itu sendiri. Selain itu, permainan edukatif juga dapat merangsang indera pemainnya baik pendengaran, penglihatan, daya pikir, keseimbangan kognitif, afektif, motorik, dan sebagainya. Kunci utama suatu permainan dapat dikatakan edukatif adalah apabila permainan itu memiliki nilai guna, efektifitas dan juga efisiensi yang mengarahkan proses mendidik secara positif. Kegiatan permainan yang bersifat edukatif dipandang lebih menarik perhatian siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu fungsi permainan adalah merangsang perkembangan intelektual, diantaranya imajinasi. Imajinasi berkaitan dengan kemampuan konsentrasi, dimana siswa yang tidak imajinatif memiliki rentang konsentrasi yang pendek, sehingga tidak dapat bertahan lama dalam mengikuti sebuah permainan.<sup>14</sup>

Dengan demikian, dapat dikatakan bermain sambil belajar adalah kegiatan terpadu antara belajar dan bermain yang diintegrasikan dan kaloborasikan dalam sebuah materi pelajaran dalam kelas. Tindakan ini

---

<sup>13</sup> Deddy Indra Hermawan, *Teknik Permainan Edukatif untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Jumantono Tahun Pelajaran 2014/2015*. (Surakarta: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, 2014), hal. 6

<sup>14</sup> *Ibid*, hal. 6

merupakan upaya menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik perhatian, dengan tujuan akhir mencapai pembelajaran yang baik dan pemerolehan mutu yang optimal. Dilakukan dengan menggunakan cara atau alat permainan yang bersifat mendidik, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan prestasi siswa berdasarkan materi yang telah diterima.

Pada umumnya, karakteristik kebanyakan anak adalah senang bermain, sehingga hal tersebut menuntut guru untuk merancang model pembelajaran yang bermuatan permainan, guna menciptakan pembelajaran yang disenangi dan disukai siswa, serta menarik perhatian siswa dalam meningkatkan prestasi belajar mereka. Bahkan, sekarang ini sudah banyak lembaga-lembaga pendidikan mulai menerapkan sistem sistem bermain dalam proses belajar mengajarnya, karena pendidik tahu jika otak anak terus dikejar dengan teori-teori, maka siswa akan merasa bosan dan pada akhirnya menjadikan belajar sebagai sebuah kewajiban semata, bukan kebutuhan.<sup>15</sup> Hal tersebut mengartikan bahwa dengan menggunakan strategi permainan mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, dan jika pembelajaran dapat menyenangkan, maka akan banyak hal yang mudah diingat oleh siswa.

#### **b. Strategi Permainan dalam Pembelajaran**

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak, sebab dengan bermain dapat menambah atau berbagi pengalaman dan pengetahuan. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek

---

<sup>15</sup> M. Thobroni dan dan Fairul Mumtaz, *Mendongkrak Kecerdasan Anak Melalui Bermain dan Permainan*, (Jogjakarta: Katahati, 2011), hal. 40

perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan-kegiatan permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi, maupun sosial.

Dapat dipahami bahwa strategi permainan dalam pembelajaran merupakan sebuah cara atau metode yang dirancang guru dengan menerapkan berbagai jenis permainan untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan efisien, sesuai dengan minat dan perkembangan siswa sekarang ini. Dengan demikian, siswa akan merasa lebih mudah dan lebih aktif dalam menerima materi pembelajaran di kelas. Secara garis besar bermain dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu bermain aktif dan bermain pasif:

#### 1) Bermain Aktif

Bermain aktif merupakan kegiatan permainan yang menimbulkan suatu perasaan senang dan puas terhadap aktivitas yang telah dilakukannya. Bermain aktif lebih banyak melibatkan aktivitas tubuh, sehingga kekreatifan akan lebih terrealisasi pada diri seseorang. Berikut ini jenis permainan dalam bermain aktif:

##### a) Permainan Eksplorasi

Permainan eksplorasi merupakan salah satu jenis permainan yang dapat melatih keterampilan fisik yang dimiliki. Melalui permainan tersebut siswa dapat belajar mengenal dirinya dan lingkungannya. Permainan eksplorasi dapat dilakukan melalui empat cara yaitu; 1). Membuat atau mencari penemuan baru seperti mencari suatu benda-benda yang ada disekitarnya, lingkungan rumah atau sekolah, 2).

Merangsang rasa ingin tahu pada siswa, 3). Mengembangkan keterampilan yang dimiliki anak dan, 4). Mempelajari keterampilan baru seperti, video game, game online, dan lain sebagainya.

b) Permainan Energi

Hampir sama dengan permainan eksplorasi, permainan energi juga merupakan jenis permainan yang dapat melatih keterampilan fisik pada diri anak. Dalam permainan energi ini siswa akan banyak mengeluarkan tenaga untuk mengeksplorasi dirinya dan lingkungannya seperti berlari, jalan-jalan keliling lingkungan luar, bermain kuda-kudaan, memanjat dan lain sebagainya.

c) Permainan Kemahiran

Yang dimaksud dengan bermain kemahiran disini adalah semua bentuk permainan yang membutuhkan kemahiran dan membutuhkan penggunaan tangan serta mata yang terkendali, sehingga dapat mengasah keterampilan kognitif anak. Contohnya seperti bermain susunan lego, membangun menara dari tumpukan balok, konstruksi *puzzle jigsaw* dan sebagainya.

d) Permainan Sosial

Pada permainan sosial yang menjadi dasar dari semua aktivitas permainannya adalah terjadinya interaksi antara dua orang atau lebih. Melalui permainan ini siswa dapat bersosialisasi dengan teman-teman disekitarnya. Contohnya seperti bermain bersama teman, bermain bola dan bermain jual beli atau permainan yang lainnya yang dilakukan

bersama dengan orang lain. Permainan sosial penting diajarkan kepada siswa karena dapat mendorong siswa belajar berbagai bentuk karakter orang lain dan mudah bergaul, serta dapat mengembangkan kemampuan interaksi dan berkomunikasi dengan orang sekitarnya.

e) Permainan Imajinatif

Permainan imajinatif memiliki beberapa manfaat diantaranya dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan berbahasa, dapat membantu siswa dalam memahami orang lain, dapat menumbuh kembangkan kreativitas, dapat melatih anak untuk menjadi dirinya sendiri. Beberapa contoh dari permainan imajinatif seperti bermain peran, bermain drama, permainan boneka, bercerita atau mendongeng dan lain sebagainya.

f) Permainan *Puzzle*

Permainan *puzzle* merupakan sebuah permainan yang dilakukan melalui potongan gambar, kata, situasi dan warna, yang membutuhkan cara pemecahan masalah secara *trial and error*. Contoh dari permainan *puzzle* yaitu permainan menata susunan gambar, bermain kartu gambar, permainan kancing, permainan papan kotak pencocokan, dan lain sebagainya. Permainan *puzzle* ini memiliki beberapa manfaat seperti dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, dapat memecahkan masalah, meningkatkan daya ingat dan sebagainya.<sup>16</sup>

Berbagai macam jenis permainan aktif di atas, dapat dilakukan oleh seorang guru untuk menerapkan strategi permainan dalam pembelajaran yang

---

<sup>16</sup> Kak Andang Ismail, *Education Games...*, hal. 68-72

dilakukan di dalam ataupun di luar kelas. Pada umumnya kegiatan di dalam atau di luar kelas sama-sama pentingnya, namun berbeda keuntungan yang didapatkannya.

## 2) Bermain Pasif

Bermain pasif adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam rangka untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan yang diperoleh melalui aktivitas yang bukan dilakukan oleh dirinya sendiri. Dengan kata lain, kegiatan yang dilakukan hanya sekedar untuk memperoleh kesenangan atau kepuasan dari hiburan yang dilakukannya. Beberapa jenis dalam permainan pasif ialah seperti bermain ponsel, membaca, melihat komik, dan menonton televisi.<sup>17</sup>

### c. Peran Guru dalam Bermain

Peranan guru dalam kegiatan bermain di sekolah atau di kelas sangatlah penting. Guru harus berperan sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan.<sup>18</sup> Dalam bertugas sebagai seorang pengamat guru harus melakukan observasi, bagaimana seorang anak berinteraksi dengan sesama temannya atau dengan benda-benda disekitarnya. Guru harus mengamati lama anak melakukan sesuatu kegiatan, mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan dalam melakukan sesuatu serta bergaul dengan teman sebayanya.

Guru harus melakukan elaborasi, dalam mendidik anak didik. Hal tersebut dilakukan guna merangsang anak dalam mengembangkan daya pikirnya

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, hal. 72

<sup>18</sup> Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 108

melalui berbagai permainan. Guru yang profesional pasti memiliki rasa menghargai apa yang dibutuhkan anak didiknya, bahkan akan selalu siap menjadi model dalam kegiatan bermain anak.

Guru sebagai evaluator kegiatan bermain, bertugas melakukan pengamatan serta penilaian terhadap sejauh mana kegiatan yang dilakukan anak didik untuk memenuhi kebutuhan mereka masing-masing. Dalam melakukan evaluasi kegiatan belajar melalui bermain, seorang guru harus mampu mengaitkannya dengan materi pembelajaran, lingkungan, serta kegiatan yang telah dirancang dalam tujuan kurikulum dan apabila diperlukan dapat diubah tatanannya.

Peran guru yang terakhir dalam kegiatan bermain adalah sebagai perencana. Guru harus merancang suatu pengalaman yang baru untuk mendorong anak didiknya mengembangkan minat mereka. Dengan begitu, seorang guru dapat membuka pemikiran siswanya menjadi lebih luas, pelajaran bukan hanya didapatkan dari belajar dengan buku saja, tetapi juga dapat didapatkan melalui belajar dengan seseorang.<sup>19</sup>

Saat mengajar seorang guru harus mampu menciptakan suasana menyenangkan, karena dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan akan mampu membuat siswa menjadi gembira dan bersemangat serta pembelajaran juga lebih efektif. Sebagaimana yang diungkapkan Dryden dan Vos bahwa "semangat belajar muncul ketika suasana pembelajaran menyenangkan dan belajar akan efektif ketika seseorang dalam keadaan

---

<sup>19</sup> *Ibid*, hal. 109-110

gembira dalam belajar”.<sup>20</sup> Kegembiraan dan kesenangan dalam pembelajaran dapat dilakukan seorang guru dengan merancang strategi permainan.

#### **d. Manfaat Bermain bagi Siswa**

Bermain bagi siswa, selain merupakan alat belajar bagi siswa, bermain juga merupakan kebutuhan bagi setiap anak. Adapun manfaat bermain bagi anak diantaranya:

##### 1) Perkembangan fisik

Anak mendapat kesempatan untuk melatih kekuatan fisiknya baik kekuatan motorik kasar maupun motorik halus, sehingga dengan begitu kekuatan fisik anak bisa meningkat.

##### 2) Dorongan berkomunikasi

Anak dapat belajar berkomunikasi dengan orang-orang disekitarnya, sehingga membantu anak dalam beradaptasi dan memperoleh informasi dengan cepat.

##### 3) Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Bermain bagi anak adalah untuk melepaskan diri dari ketegangan, kejenuhan, serta rasa penekanan yang melanda dirinya. Dengan begitu, emosional siswa bisa lebih terkontrol dan siswa tidak akan mudah emosi.

##### 4) Penyalur bagi kebutuhan dan keinginan

Membantu anak untuk mencapai kebutuhan serta keinginannya yang tidak dapat terpenuhi dalam kehidupan nyata, contohnya seperti anak yang

---

<sup>20</sup> Darmansyah, *Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 11

ingin menjadi pemimpin dapat terpenuhi dengan cara bermain sebagai seorang pemimpin yang di kemas dalam bentuk permainan.

5) Sumber belajar

Melalui bermain anak-anak dapat berpetualang menjelajahi lingkungan dan menemukan hal-hal baru dalam kehidupan, yang tidak akan didapatkan dari mana saja.

6) Rangsangan kreativitas

Bermain juga merupakan sarana mengembangkan kreatifitas anak dalam berimajinasi. Melalui permainan anak-anak dapat mengembangkan apa yang ingin dilakukannya seluas mungkin.

7) Perkembangan wawasan diri

Anak dapat mengetahui kemampuan dirinya, hal ini membantu mereka untuk dapat mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan terarah.

8) Belajar bermasyarakat

Melalui bermain anak dapat belajar bekerjasama, mengerti peraturan, saling berbagi dan belajar menolong sendiri dan orang lain serta menghargai waktu dalam bermasyarakat.<sup>21</sup>

### **3. Prestasi Belajar**

#### **a. Pengertian Prestasi Belajar**

Sebelum membahas pengertian prestasi belajar lebih mendalam, terlebih dahulu penulis akan menjelaskan pengertian prestasi. Di dalam kamus besar

---

<sup>21</sup> Eliazabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan...*, hal. 323

bahasa Indonesia (KBBI), prestasi adalah “hasil yang dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya)”.<sup>22</sup> Prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh karena adanya aktifitas belajar yang telah dilakukan. Sedangkan menurut Djamarah, prestasi adalah “hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok”.<sup>23</sup>

Menurut Mas’ud Khasan Abdul Qadar, prestasi adalah “apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja”. Sementara menurut Nasrun Harahap, dkk. mengartikan bahwa:

Prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pembelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.<sup>24</sup>

Prestasi tidak akan pernah didapatkan, selama seseorang belum melakukan sebuah tindakan atau kegiatan, sehingga dalam kenyataannya untuk mendapatkan prestasi tidak semudah apa yang dibayangkan, harus melalui proses demi proses yang begitu lama, serta terdapat tantangan dan rintangan yang harus dilewati. Hanya dengan keuletan dan optimislah yang dapat membantu untuk mencapainya. Oleh karena itu, wajarlah jika pencapaian prestasi itu harus dengan jalan keuletan kerja.<sup>25</sup> Dari beberapa pengertian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa prestasi adalah suatu hasil yang telah diperoleh atau dicapai dari usaha dan proses

---

<sup>22</sup> DEPDIBUD, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hal. 220

<sup>23</sup> Saiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 19

<sup>24</sup> *Ibid*, hal. 20-21

<sup>25</sup> *Ibid*, hal. 19

dalam aktivitas yang telah dilakukan atau dikerjakan melalui keuletan dan keoptimisan, baik dilakukan secara individu maupun kelompok.

Sedangkan pengertian belajar adalah suatu aktifitas yang dilakukan secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari belajar terjadilah perubahan dalam diri individu.<sup>26</sup> Menurut Slameto dalam bukunya Tutik Rahmawati dan Daryanto, mengartikan bahwa:

Belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>27</sup>

Hamalik juga mengungkapkan dalam bukunya Tutik Rahmawati dan Daryanto yang berjudul *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran Yang Mendidik* dijelaskan bahwa:

Belajar adalah suatu perkembangan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara bertingkah laku yang baru, berkat pengalaman dan latihan, belajar itu perubahan-perubahan yang psikis.<sup>28</sup>

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang relatif menetap dilakukan oleh individu sebagai hasil atau akibat dari respon yang didapatkan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif, afektif dan psikomotor.

Setelah mengetahui masing-masing pengertian dari prestasi dan belajar, maka selanjutnya yaitu menggabungkan kedua pengertian tersebut, agar lebih mudah dalam memahami kedua pengertian tersebut. Sebagaimana yang

---

<sup>26</sup> *Ibid*, hal. 20-21

<sup>27</sup> Tutik Rahmawati dan Daryanto, *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hal. 35

<sup>28</sup> *Ibid*.

diungkapkan Tulus Tu'u dalam buku yang ditulisnya yang berjudul *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa* menyatakan bahwa:

Prestasi belajar merupakan hasil pencapaian peserta didik dalam mengerjakan tugas atau kegiatan pembelajaran, melalui penguasaan pengetahuan atau keterampilan mata pelajaran di sekolah yang biasanya dapat dirumuskan dengan nilai test atau angka lain yang diberikan oleh guru.<sup>29</sup>

Sedangkan, menurut Sutratinah Tirtonegoro di dalam bukunya Muhammad Faturrahman, dkk. yang berjudul *Belajar dan Pembelajaran*, mengartikan bahwa:

Prestasi belajar adalah penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak dalam periode tertentu.<sup>30</sup>

Dari berbagai definisi yang telah dijelaskan di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa prestasi belajar merupakan suatu penilaian yang diberikan oleh seorang pendidik kepada peserta didik berdasarkan hasil proses belajar dalam suatu periode tertentu, yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat lain yang mencerminkan hasil pencapaian dalam belajar. Penilaian seorang guru tersebut dapat diperoleh melalui hasil evaluasi dari berbagai pencapaian peserta didik, dan umumnya akan didokumentasikan dalam bentuk rapor atau laporan hasil belajar. Seorang guru dalam mengukur hasil belajar biasanya menggunakan test, atau yang biasa disebut dengan ulangan. Dengan test atau ulangan tersebut seorang guru dapat memperoleh hasil belajar

---

<sup>29</sup> Tulus Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 2004), hal. 47

<sup>30</sup> Muhammad Faturrahman & Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: SUKSES Offset, 2012), hal. 119

peserta didik, yang nantinya akan dijadikan tolak ukur dalam menentukan prestasi belajar seorang peserta didik.

#### **b. Aspek-aspek Prestasi Belajar**

Dalam belajar pastinya ada aspek-aspek yang mempengaruhi pencapaian suatu prestasi belajar atau hasil belajar peserta didik. Aspek-aspek tersebut dapat berupa aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dari ketiga aspek tersebut merupakan sebuah satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, sehingga ketiganya tersebut sangat penting bahkan membentuk hubungan hierarki. Untuk lebih jelasnya perhatikan penjelasan berikut ini:

##### 1) Prestasi Belajar Bidang Kognitif

Prestasi belajar pada bidang kognitif mencakup; pengetahuan, hafalan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis, sintesis dan evaluasi. Secara umum, aspek penilaian dalam bidang kognitif ini menyangkut pada kemampuan berfikir, menganalisa dan segala sesuatu yang berkaitan dengan kerja otak.

##### 2) Prestasi Belajar Bidang Afektif

Prestasi belajar pada bidang afektif ini meliputi, sikap dan nilai, serta perilaku atau lebih pada pengelolaan emosi dan rasa. Sikap seseorang dapat diketahui melalui tingkat perubahan-perubahan yang dilakukannya, apabila seseorang telah menguasai aspek kognitif tingkat tinggi. Ada kecenderungan bahwa prestasi belajar peserta didik dalam bidang afektif ini kurang mendapatkan perhatian dari guru. Pada umumnya, guru cenderung lebih menekankan dan memerhatikan pada

bidang kognitif, sehingga hasil belajar peserta didik seolah-olah hanya didapatkan dari penilaian pada bidang kognitif saja. Sebenarnya, prestasi belajar pada bidang afektif ini dapat di lihat melalui berbagai tingkah laku, seperti atensi atau perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar atau gaya belajar dan lain sebagainya.

Meskipun bahan pelajaran tersebut berisikan bidang kognitif, tetapi bukan berarti bidang afektifnya dikesampingkan. Seharusnya prestasi belajar pada bidang afektif juga menjadi bagian integral dari bahan pelajaran tersebut, dan harus tampak dalam proses dan prestasi belajar yang dicapai peserta didik.

### 3) Prestasi Belajar Bidang Psikomotor

Prestasi belajar pada bidang psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak seseorang. Adapun tingkat keterampilan tersebut meliputi, gerak reflek (keterampilan pada gerakan yang sering tidak disadari karena sudah merupakan kebiasaan), keterampilan pada gerakan-gerakan dasar, kemampuan perspektual termasuk di dalamnya membedakan visual, auditif motorik dan lain-lain. Kemampuan di bidang fisik seperti kekuatan, keharmonisan dan ketepatan, gerakan-gerakan yang berkaitan dengan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks dan

kemampuan yang berkenaan dengan *non decursive* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.<sup>31</sup>

### c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Pencapaian suatu prestasi belajar peserta didik pastinya dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor yang bersumber pada dirinya atau di luar dirinya atau lingkungannya.

#### 1) Faktor dalam diri individu (internal)

Banyak faktor-faktor dalam diri individu yang mempengaruhi usaha dan keberhasilan belajarnya. Faktor-faktor tersebut mencakup aspek jasmaniah maupun aspek rohaniah dari individu.

##### a) Aspek Jasmaniah (fisiologis)

Aspek jasmaniah mencakup kondisi dan kesehatan jasmani dari individu. Setiap orang memiliki kondisi fisik yang berbeda-beda, ada yang tahan belajar sampai lima atau enam jam terus-menerus, tapi ada juga yang hanya tahan satu atau dua jam saja. Itu semua terkandung pada diri individu tersebut, sehingga mempengaruhi tingkat daya tahan belajarnya.<sup>32</sup> Kondisi jasmaniah individu dapat mempengaruhi hasil dan prestasi, baik kondisi jasmani yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh dan sebagainya.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2006), hal. 151-155

<sup>32</sup> Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 162

<sup>33</sup> Tim Pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2013) hal. 140

Kondisi jasmani tersebut secara umum menandai tingkat kebugaran anggota tubuh dan sendi-sendinya, sehingga sangat berpengaruh terhadap semangat dan intensitas belajar peserta didik. Apabila keadaan suatu individu tidak baik atau kondisi buruk, maka akan menurunkan daya nalar dan kualitas daya cipta, akibatnya materi yang disampaikan tidak membekas. Untuk mengantisipasi timbulnya segala kelemahan jasmani dan seluruh organ tubuh, sebagai guru yang profesional akan mengajarkan kepada siswanya untuk selalu berolah raga dan menjaga pola hidup yang sehat, agar tidak terjadi sesuatu yang berdampak negatif pada diri peserta didik.<sup>34</sup>

Dapat disimpulkan bahwa, kondisi jamaniah atau fisiologis yang baik, akan menguntungkan dan memberikan hasil yang baik bagi peserta didik. Begitu juga sebaliknya, apabila kondisi jasmaniah yang kurang baik akan mempengaruhi proses, hasil dan prestasi belajar peserta didik.

b) Aspek Rohaniah (psikologis)

Aspek rohaniah atau psikis tidak kalah pentingnya dengan aspek jasmaniah dalam proses belajar. Aspek psikis ini menyangkut kondisi kesehatan psikis, kemampuan intelektual, sosial, psikomotor serta kondisi kognitif dan afektif dari individu.<sup>35</sup> Aspek yang termasuk dalam faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik meliputi:

---

<sup>34</sup> Cholil dan Sugeng Kurniawan, *Psikologi Pendidikan: Telaah Teoritik dan Praktik*. (Surabaya: Sa Press, 2011), hal. 47

<sup>35</sup> Nana Syaodih, *Landasan Psikologi...*, hal. 163

### (1) Intelegensi

Intelegensi merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara yang tertentu, berbagai macam jiwa erat bersangkutan di dalamnya (ingatan, fantasi, perasaan, perhatian, minat dan sebagainya) turut mempengaruhi intelegensi seseorang.<sup>36</sup> Faktor ini berkaitan dengan *Intelligence Quotient* (IQ) seseorang.<sup>37</sup> Dapat dikatakan bahwa intelegensi tersebut menyangkut tingkat kecerdasan seseorang, bakat-bakat, baik bakat sekolah ataupun bakat pekerjaan, serta pengetahuan akan pelajaran-pelajaran yang lalu.

### (2) Perhatian

Untuk dapat belajar dengan baik, seorang anak harus mendapatkan perhatian terhadap pelajaran yang dipelajarinya. Apabila pembelajaran yang disajikan tidak menarik, maka timbullah perasaan bosan, malas dan tidak bersemangat dalam belajar, sehingga prestasi belajar peserta didik bisa menurun.<sup>38</sup> Sebagai guru yang profesional harus bisa menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti dan memperhatikan pembelajaran yang diajarkan.

---

<sup>36</sup> Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: REMAJA ROSDAKARYA, 2011), hal. 52

<sup>37</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal. 249

<sup>38</sup> Luluk Atiratu Zahroh, *Diagnosis Kesulitan Belajar: Diagnosis sebagai Usaha Mengatasi Kesulitan Belajar dalam Ta'allum Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 18. No. 1., Juni, 2008, hal. 77

### (3) Minat

Minat adalah suatu rasa ketertarikan yang timbul dari dalam diri sendiri terhadap sesuatu, setelah melihat sesuatu yang ada di luar dirinya. Suatu minat dapat muncul karena memiliki keinginan untuk mengetahui dan memberikan perhatian terhadap sesuatu yang diminati. Minat yang besar dapat dijadikan modal utama dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>39</sup> Dengan adanya minat dapat membantu setiap individu untuk berkembang dan meningkatkan semangat serta motivasi dalam belajar, sehingga perlu adanya minat yang tinggi agar seseorang mau belajar dengan sungguh-sungguh. Minat tersebut dapat dimunculkan melalui motivasi-motivasi yang diberikan oleh seseorang atau guru dalam proses belajar mengajar.

### (4) Motivasi

Motivasi merupakan suatu keadaan internal organisme yang mendorongnya berbuat sesuatu.<sup>40</sup> Tujuan utama dari motivasi tersebut yaitu untuk menentukan/membatasi tingkah laku organisme itu.<sup>41</sup> Kalau dikaitkan dengan prestasi belajar, maka motivasi ini diberikan untuk membentuk dan memberikan rangsangan kepada otak peserta didik, agar tetap bersemangat dalam belajar. Dan dengan adanya motivasi tersebut berharap

---

<sup>39</sup> Cholil dan Sugeng Kurniawan, *Psikologi Pendidikan: Telaah...*, hal. 48

<sup>40</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar...*, hal. 249

<sup>41</sup> Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 61

dapat mendorong peserta didik untuk selalu giat dalam belajar, sehingga prestasi belajarnya menjadi meningkat.

(5) Bakat

Bakat merupakan kemampuan individu dalam melakukan tugas tertentu dan merupakan karunia yang diperoleh sejak lahir. Bakat juga dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, karena bakat merupakan kemampuan yang memang menjadi kelebihan setiap orang. Dengan bakat yang dimilikinya seseorang mampu mencapai suatu tingkat keberhasilan pada masa yang akan mendatang. Bakat yang dimiliki seseorang dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi mata pelajaran tertentu.<sup>42</sup>

(6) Sosial

Kondisi sosial ini menyangkut hubungan peserta didik dengan orang lain, baik dengan gurunya, temannya, orangtuanya, maupun orang-orang yang lainnya. Seseorang yang memiliki kondisi hubungan yang wajar dengan orang-orang disekitarnya akan memiliki ketentraman hidup, dan hal tersebut dapat mempengaruhi kegiatan belajar dan prestasi belajar peserta didik.<sup>43</sup>

2) Faktor luar diri individu atau lingkungan (eksternal)

Faktor luar diri individu dipengaruhi oleh lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakatnya.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal.150

<sup>43</sup> Nana Syaodih, *Landasan Psikologi...*, hal. 164

<sup>44</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar...*, hal. 250

a) Lingkungan Keluarga

Faktor keadaan rumah atau kondisi keluarga juga dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Keluarga merupakan seseorang yang lebih dekat dan lebih banyak interaksi dengan peserta didik. Sifat-sifat orangtua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga, dan demografi keluarga (letak rumah), semuanya dapat memberikan dampak baik maupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil belajar yang dicapai peserta didik.<sup>45</sup>

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa suatu keadaan atau kondisi keluarga dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik, baik prestasi baik maupun prestasi buruk, tergantung bagaimana keluarganya mendidik anak-anaknya.

b) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah seperti kondisi sekolahan, fasilitas, teman sekolah, guru, serta civitas akademika sekolahan dapat mempengaruhi tingkat semangat dan prestasi belajar siswa. Sebab, sekolah merupakan lingkungan kedua setelah keluarga. Jika dalam lingkungan sekolah peserta didik mampu merasakan ketenangan dan kesenangan dalam belajar, maka keadaan tersebut dapat mendongkrak prestasi peserta didik dalam belajar. Ditambah lagi jika di dukung oleh profesionalitas seorang guru dalam sekolahan tersebut, maka prestasi belajar peserta didik akan dapat diperoleh dengan mudah.

---

<sup>45</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hal. 153

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat juga termasuk dalam faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa. Lingkungan masyarakat terdiri dari tetangga, dan teman-teman sepermainan di sekitar tempat tinggal tersebut.<sup>46</sup> Dapat diketahui bahwa, kondisi suatu masyarakat bisa mempengaruhi perilaku, hasil dan prestasi seorang peserta didik dalam belajar. Seperti halnya jika peserta didik yang tinggal di suatu lingkungan yang isinya orang berpendidikan, bermoral serta memiliki akhlak yang baik, maka seorang peserta didik juga akan tumbuh dan berkembang baik pula. Begitu juga sebaliknya, apabila peserta didik yang tinggal pada lingkungan krisis moral dan akhlak, maka kondisi peserta didik juga akan ikut krisis, mengikuti kondisi lingkungan masyarakatnya.

Berbagai macam faktor yang telah disebutkan di atas, merupakan bentuk-bentuk faktor yang mempengaruhi kondisi, hasil dan prestasi belajar peserta didik. Apabila hasil belajar atau prestasi belajar peserta didik menurun, dapat diperkirakan ada faktor-faktor seperti yang telah disebutkan di atas yang mempengaruhi proses belajar peserta didik.

**d. Indikator Prestasi Belajar**

Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa hasil atau prestasi belajar peserta didik dapat diketahui atau diukur melalui ketiga aspek

---

<sup>46</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Renika Cipta, 2007), hal. 59

yaitu aspek bidang kognitif, aspek bidang afektif dan aspek bidang psikomotor. Dengan demikian, ketiga aspek tersebut dapat dijadikan sebagai indikator pencapaian prestasi belajar peserta didik. Seperti menurut Benjamin S. Bloom, sebagaimana yang dikuti oleh Abu Muhammad Ibnu Abdullah bahwa “hasil belajar diklasifikasikan ke dalam tiga ranah yaitu: 1) Ranah kognitif (*cognitive domain*), 2) Ranah afektif (*affective domain*), 3) Ranah psikomotor (*psychomotor domain*)”.<sup>47</sup>

Untuk menilai sebuah prestasi belajar peserta didik harus mencakup ketiga aspek tersebut yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan begitu, prestasi belajar peserta didik dapat dikatakan mencapai target, jika ketiga aspek tersebut telah dilalui dan mendapatkan nilai yang telah ditentukan. Dalam hal ini Muhibbin Syah dalam bukunya *Psikolog Belajar* mengungkapkan bahwa:

Kunci pokok dalam mendapatkan ukuran dan data hasil belajar peserta didik yang sebagaimana diuraikan di atas adalah mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tertentu) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur.<sup>48</sup>

Kalau dihubungkan dengan prestasi belajar, maka indikator sangatlah penting sebagai ukuran atau sebuah target yang harus dicapai dalam proses belajar. Adanya indikator dapat dijadikan sebagai petunjuk arah jenis prestasi yang hendak diukur atau dicapai.

---

<sup>47</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar...*, hal. 245

<sup>48</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2006), hal. 214

#### 4. Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

##### a. Pengertian Al-Qur'an Hadits

Istilah Al-Qur'an Hadits berasal dari susunan dua kata yaitu Al-Qur'an dan Hadits. Al-Qur'an secara etimologi berasal dari kata *qara'a yaqra'u qira'atan* atau *qur'an* yang berarti mengumpulkan (*al-Jam'u*) dan menghimpun (*adh-dhammu*) huruf-huruf serta kata-kata dari satu bagian yang lain secara teratur. Menurut Muhammad Salim Muhsin mendefinisikan Al-Qur'an adalah:

Firman Allah yang diturunkan kepada nabi Muhammad yang tertulis dalam mushaf-mushaf dan dinukil/diriwayatkan kepada kita dengan jalan yang *mutawatir* dan membacanya dipandang ibadah serta sebagai penentang (bagi yang tidak percaya) walaupun surat terpendek.<sup>49</sup>

Adapun menurut Muhammad Abduh mendefinisikan Al-Qur'an sebagai berikut:

Kalam mulia yang diturunkan oleh Allah kepada Nabi yang paling sempurna, Muhammad dan ajarannya mencakup keseluruhan ilmu pengetahuan. Ia merupakan sumber yang mulia, yang esensinya tidak dimengerti kecuali orang yang berjiwa suci dan berakal cerdas.<sup>50</sup>

Kesimpulan dari kedua definisi di atas bahwa, dalam definisi pertama lebih melihat pada keadaan Al-Qur'an sebagai firman Allah yang turunkan kepada nabi Muhammad berupa tulisan dalam bentuk mushaf untuk disampaikan kepada umat Islam secara *mutawatir* (berturut-turut), membacanya di nilai ibadah, dan merupakan sebuah mukjizat untuk melemahkan lawan-lawan yang menentang ajaran Islam. Sedangkan, pada definisi kedua melengkapi dari definisi pertama bahwasannya isi dalam Al-

---

<sup>49</sup> Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan...*, hal. 32

<sup>50</sup> *Ibid.*

Qur'an mencangkup ilmu pengetahuan. Al-Qur'an merupakan sumber yang mulia serta esensinya hanya diketahui oleh orang-orang yang berjiwa suci dan berakal cerdas.

Pengertian Hadits secara bahasa berarti “*Jadid* (baru) yang juga memiliki makna berita atau kabar”.<sup>51</sup> Sedangkan secara istilah hadits adalah “segala sesuatu yang disandarkan kepada nabi Muhammad SAW baik yang berupa ucapan, perbuatan, *takrir* (pernyataan), sifat-sifat dan perilaku nabi Muhammad SAW.<sup>52</sup> Pengertian tersebut banyak mendapatkan persetujuan dari para Ulama', sebagaimana yang telah dikemukakan oleh *Jumhurul Muhadditsin* (golongan terbanyak ulama' ahli hadits) menyatakan bahwa “Hadits ialah sesuatu yang disandarkan kepada Nabi Muhammad SAW., baik berupa perkataan, perbuatan, pernyataan (*taqrir*) dan yang sebagainya”.<sup>53</sup> Di dalam pendapat tersebut berisi empat macam unsur yakni perkataan, perbuatan, pernyataan dan sifat-sifat atau keadaan-keadaan Nabi Muhammad SAW yang lain, yang semuanya hanya disandarkan kepada beliau saja, tidak termasuk hal-hal yang disandarkan kepada sahabat dan tidak pula kepada *tabi'in* (generasi setelah sahabat).

Hadits merupakan dasar sumber pendidikan Islam kedua setelah Al-Qur'an, yang kedudukannya juga termasuk sebagai dasar atau *hujjah* (bukti, tanda atau alasan) dalam mengambil dasar hukum dalam Islam. Di dalam hadits juga memuat dasar-dasar yang memperjelas apa yang termaktub dalam

---

<sup>51</sup> Umi Sumbulah, *Kajian Kritis Ilmu Hadits*. (Malang: UIN Maliki, 2010), hal. 9

<sup>52</sup> Ahmad Lutfi, *Pembelajaran Al-Qur'an Hadits*. (Jakarta: Direktorat Jendra Pendidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009), hal. 35

<sup>53</sup> Fatchur Rahman, *Ikhtisar Musthalahul Hadits*. (Bandung: PT. Alma'arif, 2009), hal. 20

Al-Qur'an, sehingga kedudukannya juga sangat membantu umat Islam untuk petunjuk pedoman hidup sebagaimana yang telah dicontohkan oleh Rasulullah. Tingkah laku manusia yang tidak ditegaskan ketentuan hukumnya, tidak diterangkan cara mengamalkannya, tidak diperincikan menurut petunjuk dalil yang masih utuh, tidak dikhususkan menurut petunjuk ayat yang masih mutlak dalam Al-Qur'an, hendaklah dicarikan penyelesaiannya melalui hadits.

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits termasuk dalam salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam, yang di dalamnya memuat aspek-aspek Al-Quran dan Al-Hadits. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah merupakan salah satu mata pelajaran dengan unsur agama Islam, dan merupakan peningkatan dari pelajaran Al-Qur'an Hadits yang telah dipelajari peserta didik di MTs atau SMP. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam, serta memperkaya kajian Al-Qur'an dan Hadits, terutama mengenai dasar keilmuan yang dimiliki, sebagai bekal untuk melanjutkan ke tingkat yang lebih tinggi. Bukan hanya itu saja, mata pelajaran Al-Qur'an Hadits juga untuk memahami dan menerapkan tema-tema tentang manusia dan tanggung jawabnya di muka bumi, serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam perspektif Al-Qur'an dan Hadits sebagai persiapan untuk hidup bermasyarakat.<sup>54</sup>

Pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits tersebut, terdapat kompetensi yang menekankan pada kemampuan membaca, menulis, menjelaskan,

---

<sup>54</sup> Direktorat Jendral Pendidikan Islam dan Direktorat Madrasah Depag RI, *SKL, SK, dan KD Mata Pelajaran PAI Madrasah Aliyah Umum*. (Jakarta: t.p., 2007), hal. 2

menerjemahkan dan memahami isi teks Al-Qur'an atau Hadits serta terdapat kompetensi yang mengaitkan isi dari Al-Qur'an atau Hadits tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang tercantum dalam "*SKL, SK, dan KD Mata Pelajaran PAI Madrasah Aliyah Umum*" Departemen Agama RI yang berbunyi "Al-Qur'an Hadits menekankan kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan kontekstual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari".<sup>55</sup> Semua kompetensi tersebut harus bisa dicapai oleh peserta didik, agar mata pelajaran Al-Qur'an Hadits tersebut bisa menjadi dasar perantara dalam belajar Al-Qur'an dan Hadits lebih dalam lagi.

#### **b. Ruang Lingkup Al-Qur'an Hadits**

Ruang lingkup Al-Qur'an Hadits secara umum adalah sebagai berikut:

- 1) Pengertian Al-Qur'an menurut para pakar ahli
- 2) Pengertian Hadits, *Sunnah, Atsar, Khabar* dan Hadits *Qudsy*
- 3) Bukti keotentikan Al-Qur'an ditinjau dari segi kemukjizatannya, keunikan redaksinya dan sejarahnya
- 4) Isi pokok ajaran Al-Qur'an serta pemahaman kandungan ayat-ayat isi pokok ajaran Al-Qur'an
- 5) Fungsi Al-Qur'an dalam kehidupan sehari-hari
- 6) Fungsi Hadits terhadap Al-Qur'an
- 7) Pengenalan terhadap kitab-kitab yang berhubungan dengan cara-cara mencari surat dan ayat dalam Al-Qur'an

---

<sup>55</sup> *Ibid.*, hal. 1

8) Pembagian Hadits dari segi kualitas dan kuantitasnya.<sup>56</sup>

### c. Tujuan Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits

Adanya mata pelajaran Al-Qur'an Hadits bertujuan untuk membimbing, mengarahkan, memotivasi, memberi pemahaman, meningkatkan kemampuan serta penghayatan terhadap isi yang terkandung dalam Al-Qur'an atau Hadits. Dengan demikian, siswa mampu mewujudkan perilaku yang beriman, bertakwa serta beramal dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan yang telah dituliskan dalam Al-Qur'an atau Hadits, serta yang telah dicontohkan oleh nabi Muhammad SAW.

Sebagaimana yang tertuang dalam peraturan menteri agama republik Indonesia tentang tujuan dari mata pelajaran Al-Qur'an Hadits pada tingkat Madrasah Aliyah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kecintaan siswa terhadap Al-Qur'an dan Hadits
- 2) Membekali siswa dengan dalil-dalil yang terdapat dalam Al-Qur'an atau Hadits sebagai pedoman dalam menyikapi dan menghadapi kehidupan
- 3) Meningkatkan kekhusyukan siswa dalam beribadah terlebih sholat, dengan menerapkan hukum bacaan tajwid serta isi kandungan surat atau ayat dalam surat-surat pendek yang mereka baca.<sup>57</sup>

Untuk mencapai tujuan pembelajaran Al-Qur'an Hadits tersebut, maka seorang pendidik perlu merancang metode, desain dan model pembelajaran

---

<sup>56</sup> Direktorat Pendidikan Madrasah Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, *Peraturan Menteri Agama RI Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standart Kompetensi Lulusan dan Standart Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*. (Bidang Mapenda Kanwil Departement Agama Provinsi Jawa Timur, 2008), hal. 119

<sup>57</sup> Departemen Agama, *Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia*. (Jakarta: t.p., 2008)

yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada. Terkadang metode-metode yang konvensional membuat siswa merasa tidak nyaman, jenuh serta bosan saat pembelajaran agama di kelas. Maka dari itu, hal tersebut menjadi tantangan yang harus dipecahkan bagi seorang guru, khususnya guru Al-Qur'an Hadits dalam menyampaikan mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di kelas.

#### **d. Pendekatan Pembelajaran Al-Qur'an Hadits**

Ada beberapa pendekatan pembelajaran dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits yang dapat digunakan oleh seorang guru, diantaranya:

- 1) Keimanan, dapat mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman dan juga keyakinan tentang adanya Allah SWT. sebagai sumber dalam kehidupan.
- 2) Pengamalan, dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktekkan dan merasakan hasil pengamalan Al-Qur'an Hadits dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Pembiasaan, dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan pembiasaan sikap dan perilaku yang baik sesuai dengan ajaran agama Islam dan budaya bangsa sesuai dengan yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Al-Hadits.
- 4) Fungsional, menyajikan materi Al-Qur'an Hadits dipandang dari segi manfaatnya bagi peserta didik dalam berkehidupan dalam arti luas.
- 5) Keteladanan, yaitu pendidikan yang menempatkan dan memerankan guru serta komponen madrasah lainnya sebagai figur pribadi teladan dan

*performance* guru Al-Qur'an Hadits, sehingga dapat dijadikan cerminan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.<sup>58</sup>

#### e. Evaluasi Pembelajaran Al-Qur'an Hadits

Setiap proses pembelajaran pastinya membutuhkan sebuah pengevaluasian hasil belajar, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai sebuah tujuan yang telah ditetapkan pada suatu program pembelajaran, utamanya dalam pembelajaran mata pelajaran Al-Qur'an Hadits tersebut. Sebelum membahas tentang evaluasi pembelajaran Al-Qur'an Hadits lebih mendalam, disini penulis terlebih dahulu akan menjelaskan tentang definisi dari evaluasi, tujuan serta fungsi evaluasi dan ragam evaluasi beserta alat evaluasi dalam sebuah pembelajaran.

##### 1. Definisi Evaluasi

Evaluasi merupakan penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam sebuah program. Evaluasi dapat juga dikatakan dengan *assessment*, yang menurut Tardif dkk., berarti “proses penilaian untuk menggambarkan prestasi yang dicapai seorang siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan”.<sup>59</sup> Selain dari kata evaluasi dan *assessment* ada pula kata istilah lain yang sudah sering di dengar dalam dunia pendidikan, yaitu tes, ujian atau ulangan.

---

<sup>58</sup> Fifi Lutfiah, *Hubungan antara Hafalan AL-Qur'an dengan Prestasi Belajar AL-Qur'an Hadits Siswa MTs Asy-Syurriyyah Cipondoh Tangerang*. (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2011), hal. 33

<sup>59</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar...*, hal. 195

Istilah ulangan atau yang dulu disebut dengan THB (Tes Hasil Belajar) dan TPB (Tes Prestasi Belajar) merupakan alat-alat ukur yang banyak digunakan untuk menentukan taraf keberhasilan sebuah proses pembelajaran atau penentu kenaikan kelas.

## 2. Tujuan dan Fungsi Evaluasi

Setiap kegiatan tentunya memiliki sebuah tujuan dan fungsi, begitu juga dengan evaluasi dalam proses pembelajaran pastinya juga terdapat tujuan dan fungsi yang jelas. Evaluasi memiliki tujuan antara lain:

- a) Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu.
- b) Untuk mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- c) Untuk mengetahui tingkat usaha yg dilakukan siswa dalam belajar.
- d) Untuk mengetahui hingga sejauh mana siswa telah mendayagunakan kapasitas kognitifnya (kemampuan kecerdasan yang dimilikinya) untuk keperluan belajar.
- e) Untuk mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode mengajar yang telah digunakan guru dalam proses belajar mengajar.<sup>60</sup>

Selain itu, dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 58 (1) dijelaskan bahwa “evaluasi hasil belajar peserta didik dilakukan untuk memantau proses, kemajuan dan perbaikan hasil belajar

---

<sup>60</sup> *Ibid*, hal. 196 -197

peserta didik, secara berkesinambungan”.<sup>61</sup> Dengan demikian, maka evaluasi belajar harus dilakukan guru secara kontinyu, bukan hanya pada musim ulangan saja.

Evaluasi juga memiliki fungsi-fungsi dalam proses pembelajaran, sebagaimana disebutkan dibawah ini.

- a) Fungsi administratif untuk menyusun daftar nilai dan pengisian rapot.
- b) Fungsi promosi untuk menetapkan kenaikan atau kelulusan.
- c) Fungsi diagnostik untuk mengidentifikasi kesulitan belajar siswa dan merencanakan program *remidial teaching* (pengajaran perbaikan).
- d) Sebagai sumber data BP yang dapat memasok data siswa tertentu yang memerlukan bimbingan dan penyuluhan (BP).
- e) Sebagai bahan pertimbangan pengembangan pada masa yang akan datang yang meliputi pengembangan kurikulum, metode dan alat-alat untuk proses pembelajaran.<sup>62</sup>

Selain dari fungsi-fungsi di atas, evaluasi juga mengandung fungsi psikologis yang cukup signifikan bagi peserta didik maupun bagi guru dan orangtuanya. Bagi peserta didik sendiri penilaian guru dapat dijadikan alat bantu mengatasi kekuranganmampuan atau ketidakmampuannya dalam menilai kemampuan serta kemajuan yang terjadi pada dirinya sendiri dalam sebuah pembelajaran. Dengan mengetahui kemampuan dan

---

<sup>61</sup> *Ibid*, hal. 197

<sup>62</sup> *Ibid*, hal. 198

kemajuannya, siswa diharap bisa untuk menentukan posisi dan statusnya secara tepat di antara teman-teman dan masyarakatnya sendiri.

Bagi orangtua atau wali siswa, evaluasi ini dapat dijadikan tolak ukur mengenai hasil belajar anaknya, serta sejauh mana tanggung jawab mereka dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anaknya. Dengan begitu, orangtua ataupun wali siswa nantinya dapat mengetahui langkah-langkah jenjang pendidikan lanjutan bagi anak-anaknya. Sementara, bagi guru sendiri (sebagai evaluator) hasil evaluasi belajar siswa tersebut dapat membantu mereka dalam menentukan warna sikap efikasi-diri dan efikasi-kontekstual dalam pembelajaran.<sup>63</sup>

### 3. Ragam Evaluasi

Pada prinsipnya, evaluasi hasil belajar merupakan kegiatan yang berencana dan berkesinambungan. Oleh karena itu, ragam dari pengevaluasiannya juga banyak, mulai yang sederhana sampai pada yang paling kompleks. Ragam-ragam evaluasi tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

#### a. *Pre-test* dan *Post-test*

*Pre-test* dilakukan guru secara rutin pada setiap akan memulai penyajian materi baru, yang tujuannya untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa mengenai bahan yang akan disajikan guru. Evaluasi ini berlangsung secara singkat, sehingga tidak memakan banyak waktu

---

<sup>63</sup> *Ibid*, hal. 198-199

dan tidak perlu instrumen tertulis. Sedangkan Post-test merupakan kebalikan dari pre-test yakni, kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru pada setiap akhir penyajian materi. Tujuannya untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa atas materi yang telah disampaikan. Evaluasi post-test ini juga berlangsung singkat, sama halnya dengan pre-test di atas, cukup dengan instrumen sederhana yang berisi item-item yang jumlahnya sangat terbatas.<sup>64</sup>

b. Evaluasi Prasyarat

Evaluasi ini merupakan evaluasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi penguasaan siswa atas materi sebelumnya, yang mendasari materi baru yang akan disampaikan. Contohnya evaluasi penguasaan materi wudhu sebelum belajar materi sholat, karena wudhu merupakan prasyarat sholat, sehingga harus belajar wudhu dahulu sebelum belajar sholat.

c. Evaluasi Diagnostik

Evaluasi ini dilakukan setelah selesai penyajian sebuah satuan pelajaran dengan tujuan untuk mengidentifikasi bagian-bagian tertentu yang belum dikuasai siswa. Instrumen dalam evaluasi ini menitik beratkan pada pembahasan tertentu yang dianggap sulit oleh siswa.

d. Evaluasi Formatif

Evaluasi formatif ini dapat dikatakan sebagai ulangan yang dilakukan pada setiap akhir penyajian satuan pelajaran atau modul.

---

<sup>64</sup> *Ibid*, hal. 199

Tujuan dari evaluasi ini ialah untuk memperoleh umpan balik yang mirip dengan evaluasi diagnostik, yakni untuk mengetahui kesulitan belajar siswa. Dengan demikian, hasil dari evaluasi formatif ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan rekayasa pengajaran remedial (perbaikan).<sup>65</sup>

e. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif ini dapat dianggap sebagai ulangan umum yang dilakukan untuk mengukur kinerja akademik atau prestasi belajar siswa pada akhir periode pelaksanaan program pembelajaran. Evaluasi ragam ini umumnya dilakukan pada setiap akhir semester atau akhir tahun ajaran. Hasil dari evaluasi ini biasanya dijadikan sebagai bahan laporan resmi mengenai kinerja akademik siswa dan bahan penentu naik atau tidaknya siswa ke kelas yang lebih tinggi.<sup>66</sup>

4. Ragam Alat Evaluasi

Secara garis besar, ragam alat evaluasi terdiri atas dua macam bentuk, yaitu bentuk objektif dan bentuk subjektif. Bentuk objektif biasanya diwujudkan dalam bentuk alternatif jawaban, pengisian titik-titik dan pencocokkan sebuah pernyataan dengan pernyataan yang lainnya.

a. Bentuk Objektif

Bentuk ini biasa juga disebut dengan tes objektif, yakni tes yang jawabannya dapat diberi skor secara lugas (seadanya) menurut

---

<sup>65</sup> *Ibid*, hal. 200

<sup>66</sup> *Ibid*, hal. 201

pedoman yang ditentukan sebelumnya. Ada lima jenis tes yang termasuk dalam evaluasi ragam objektif yaitu, tes salah benar, tes pilihan ganda, tes pencocokan, tes isian dan tes melengkapi.<sup>67</sup>

b. Bentuk Subyektif

Alat evaluasi berbentuk tes subyektif merupakan alat pengukur prestasi belajar yang hasil jawabnya tidak dinilai dengan skor atau angka pasti, seperti yang digunakan untuk evaluasi obyektif. Karena, banyaknya ragam gaya jawaban yang diberikan oleh setiap siswa. Instrumen yang ada dalam evaluasi ini menggunakan bentuk *essay examination*, yakni soal ujian yang mengharuskan siswa menjawab setiap pertanyaan dengan cara menguraikan atau dalam bentuk karangan bebas.<sup>68</sup>

Sedangkan implementasi penilaian pada Kurikulum 2013, penilaian proses pembelajarannya menggunakan penilaian autentik (*authentic assessment*).<sup>69</sup> Penilaian autentik merupakan suatu proses pengumpulan, pelaporan dan penggunaan informasi tentang proses dan hasil belajar siswa dengan menerapkan prinsip-prinsip penilaian, pelaksanaan berkelanjutan, dan bukti-bukti otentik, akurat dan konsisten sebagai akuntabilitas publik.<sup>70</sup> Menurut pandangan Abdul Majid menjelaskan bahwa:

---

<sup>67</sup> *Ibid*, hal. 201-205

<sup>68</sup> *Ibid*, hal. 206

<sup>69</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 Tahun 2013, *Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. BAB 5, hal. 11

<sup>70</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 236

Penilaian autentik memiliki relevansi kuat terhadap pendekatan ilmiah dalam pembelajaran Kurikulum 2013. Hal ini dikarenakan penilaian autentik mampu menggambarkan peningkatan hasil belajar peserta didik baik dalam mengobservasi, menalar, mencoba, membangun jejaring dan lain-lain.<sup>71</sup>

Penilaian autentik dalam penilaiannya dapat menggunakan berbagai cara antara lain melalui penilaian kegiatan siswa atau proyek, portofolio, demonstrasi, jurnal, laporan tertulis,<sup>72</sup> refleksi dan juga observasi.<sup>73</sup> Dalam implementasi Kurikulum 2013 penilaian proses harus difokuskan untuk memperbaiki program pembelajaran dan meningkatkan kualitas layanan pada peserta didik.<sup>74</sup>

Sedangkan menurut Imas dan Berlin, terdapat beberapa jenis penilaian untuk semua Kompetensi Dasar (KD) yang tergolong dalam tiga aspek, yaitu:

- a) Pengetahuan (kognitif)
  - 1) Tes tulis
  - 2) Tes lisan
- b) Sikap (afektif)
  - 1) Observasi
  - 2) Penilaian diri
  - 3) Penilaian antar teman
  - 4) Jurnal
- c) Keterampilan (psikomotorik)
  - 1) Performance atau kinerja
  - 2) Produk

---

<sup>71</sup> *Ibid*, hal. 239

<sup>72</sup> Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik...*, hal. 240

<sup>73</sup> Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 143

<sup>74</sup> *Ibid*, hal. 144

### 3) Proyek<sup>75</sup>

Merujuk pada penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam mengevaluasi pembelajaran Al-Qur'an Hadits seorang guru harus bisa memilih dan menentukan jenis penilaian serta alat penilaiannya yang sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajaran. Dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits seorang guru harus bisa mengaitkan setiap hubungan antara teori yang ada dengan fakta yang terjadi dan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga dalam penerapan pembelajaran tidak terjadi kesenjangan antara teori dengan fakta yang ada.

Pembelajaran Al-Qur'an Hadits di sekolah ruang lingkupnya bukan hanya dari aspek kognitif saja, melainkan juga aspek afektif dan psikomotorik. Guru dalam menilai pembelajaran Al-Qur'an Hadits pada peserta didik juga harus menggunakan penilaian yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Sedangkan instrumen pengevaluasiannya tergantung pada kebutuhan dan juga tujuan dari evaluasi yang dilakukan guru tersebut, menyesuaikan dengan topik atau materi pembelajaran Al-Qur'an Hadits. Guru juga harus mencantumkan cara penilaian Al-Qur'an Hadits dalam rancangan pelaksanaan pembelajaran, sebagai pedoman penilaiannya saat akan melaksanakan pembelajaran di kelas.

---

<sup>75</sup> Imas Kurniasih dan Berlin Sani, *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep dan Penerapan*. (Surabaya: Kata Pena, 2013), hal. 61-63

## B. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang di kaji oleh penulis:

1. Hasil penelitian Anggi Handini, jurusan Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta. Skripsi 2014. Berjudul *Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di MI Jam'iyatul Khoir Ciputat*. Penelitian ini muncul dilatar belakang karena motivasi siswa yang rendah dalam mengikuti pembelajaran Matematika, yang dibuktikan dengan kurangnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran. Seperti pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran di kelas siswa cenderung diam dan tidak fokus dan juga ada siswa yang melakukan aktifitas-aktifitas lain (menggambar, bermain benda-benda disekitarnya, melamun dan terus melihat ke arah luar). Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara, observasi, penyebaran angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan metode permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, aktifitas dan hasil belajar Matematika siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan-peningkatan dalam setiap penerapan metode permainan dalam pembelajan Matematika di kelas, serta hasil wawancara mendapat informasi bahwa siswa merasa senang, lebih antusias serta ketegangan-ketegangan siswa dalam belajar Matematika menjadi berkurang dengan menerapkan metode permainan.

Penggunaan metode permainan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, yang dibuktikan dengan meningkatnya presentase keaktifan siswa dalam setiap penerapan metode permainan dalam pembelajaran. Metode permainan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang dibuktikan dengan peningkatan perolehan nilai setiap penerapan metode permainan dalam pembelajan.<sup>76</sup>

2. Hasil penelitian Erma Budiyati, jurusan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi 2014. Berjudul *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Krogowanan Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2013/2014*. Penelitian ini dilatar belakangi karena tingkat motivasi, semangat, serta prestasi belajar mata pelajaran IPA siswa tidak lepas dari peran seorang guru. Seorang guru harus berupaya menciptakan suasana yang menyenangkan agar siswa menjadi termotivasi, semangat serta dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Karena, kemampuan guru dalam memilih metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu metode yang menyenangkan adalah dengan menerapkan metode permainan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan karena metode permainan dianggap mampu membuat siswa merasa nyaman atau tidak tertekan, sehingga proses belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan tidak menjenuhkan. Dalam penelitian ini menggunakan dua jenis metode pengumpulan data berupa pengamatan

---

<sup>76</sup> Anggi Handini, *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa di MI Jam'iyatul Khoir Ciputat*. (Jakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014), hal. 77-78

dan skala minat. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan jika dilaksanakan dengan baik, mampu meningkatkan minat belajar IPA siswa. Hal tersebut telah dibuktikan dengan pengamatan siklus demi siklus dilakukan serta hasil skala yang telah di ukur. Minat belajar IPA siswa dalam penelitian ini dilihat dari adanya rasa ingin tahu, antusiasme dalam mengikuti pembelajaran, perasaan senang saat mengikuti pembelajaran, berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, kemampuan untuk bersosialisasi dengan teman serta ketekunan.<sup>77</sup>

3. Hasil penelitian Lilis Mukholifah, jurusan Tarbiyah, Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Tulungagung. Skripsi 2012. Berjudul *Penerapan Metode Bermain Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas 3 MI Miftahul Huda Tawangrejo Blitar*. Penelitian ini dilatar belakangi karena adanya sebuah permasalahan dalam proses pembelajaran, seperti penggunaan strategi pembelajaran yang monoton, tanpa adanya variasi yang kreatif, penggunaan metode ekspositori yang terus menerus, hingga dapat membuat siswa bosan, serta anggapan bahwa pelajaran Matematika itu menakutkan, rumit dan sulit dimengerti oleh siswa, sehingga mereka enggan untuk suka pada mata pelajaran tersebut. Dengan adanya metode bermain tersebut diharap mampu mengatasi permasalahan-permasalahan siswa tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan wawancara,

---

<sup>77</sup> Erma Budiyati, *Penerapan Metode Permainan untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Krogowan Kecamatan Sawangan Kabupaten Magelang Tahun Ajaran 2013/2014*. (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014), hal. 195-197

observasi, dokumentasi, tes dan kartu bintang. Dan menggunakan analisis data kualitatif tiga tahap, yaitu reduksi data, paparan data dan penyimpulan hasil analisis. Dalam penelitian ini ditemukan hasil penelitian bahwa metode bermain semakin meningkatkan prestasi belajar dan kemampuan siswa dalam menemukan rumus luas persegi dan persegi panjang, yang dibuktikan dengan meningkatnya hasil evaluasi pretest sampai dengan evaluasi posttest. Penggunaan metode bermain juga dapat meningkatkan motivasi serta dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat mempermudah siswa dalam menerima pelajaran yang disampaikan dan dalam meningkatkan prestasi belajar.<sup>78</sup>

Persamaan penelitian yang dilakukan peneliti dengan ketiga penelitian di atas adalah sama-sama menggunakan variabel tentang strategi permainan atau metode bermain. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang pertama di atas adalah variabel terikat yang di ukur adalah motivasi belajar, sedangkan pada penelitian ini adalah prestasi belajar. Kemudian, subyek, mata pelajaran dan tempatnya juga berbeda, dalam penelitian ini yang menjadi subyeknya adalah siswa kelas X mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah, sedangkan penelitian pertama di atas adalah siswa MI mata pelajaran Matematika.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang kedua di atas adalah terletak pada variabel terikat, subyek penelitian dan mata pelajarannya.

Penelitian kedua yang menjadi variabel terikatnya adalah minat belajar,

---

<sup>78</sup> Lilis Mukholifah, *Penerapan Metode Bermain untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas 3 MI Miftahul Huda Tawangrejo Blitar*. (Tulungagung: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hal. 97-98

sedangkan subyek penelitian, mata pelajaran dan tempatnya adalah siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar, sedangkan pada penelitian ini subyek penelitian, mata pelajaran dan tempatnya adalah siswa kelas X mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah.

Perbedaan dengan penelitian ini dengan penelitian yang ketiga adalah pada jumlah variabel terikatnya, subyek, mata pelajaran dan tempatnya. Dalam penelitian kedua variabelnya menggunakan dua variabel terikat yaitu motivasi belajar dan prestasi belajar, serta subyek, mata pelajaran dan tempatnya yaitu siswa kelas 3 mata pelajaran Matematika di Madrasah Ibtidaiyah, sedangkan dalam penelitian ini hanya menggunakan satu variabel terikat yaitu prestasi belajar, serta subyek, mata pelajaran dan tempatnya yaitu siswa kelas X mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di Madrasah Aliyah.

Bukan hanya perbedaan itu saja yang membedakan penelitian ini dengan ketiga penelitian di atas. Tapi juga mengenai fokus pembahasan atau rumusan masalahnya. Tentunya peneliti mendapatkan kesempatan untuk mengadakan penelitian dan melengkapi temuan penelitian terdahulu, sehingga penelitian yang berjudul *Strategi Permaianan Guru dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits Siswa Kelas X MAN 1 Tulungagung* ini dapat menambah serta melengkapi temuan-temuan ilmiah sebelumnya.

### **C. Paradigma Penelitian**

Salah satu faktor untuk mencapai tujuan pendidikan adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan. Proses pembelajaran yang baik yaitu

pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung dalam lingkungan sekitar, memotivasi siswa untuk aktif dan memberikan kebebasan siswa untuk berkreasi dalam melakukan pembelajaran secara optimal. Belajar adalah kegiatan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan. Tujuan dari kegiatan belajar ialah untuk mendapatkan pengetahuan, untuk menanamkan konsep dan keterampilan, serta menumbuhkan sikap mental dan perilaku. Aktivitas belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar ialah penggunaan strategi pembelajaran, karena strategi pembelajaran tersebut dapat membantu meningkatkan minat, motivasi serta prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, strategi dalam pembelajaran harus benar-benar diperhatikan oleh pendidik di zaman sekarang. Karena, umumnya siswa di zaman sekarang ini, lebih mengutamakan kesenangan, kebebasan dan kefleksibelan dalam segala hal.

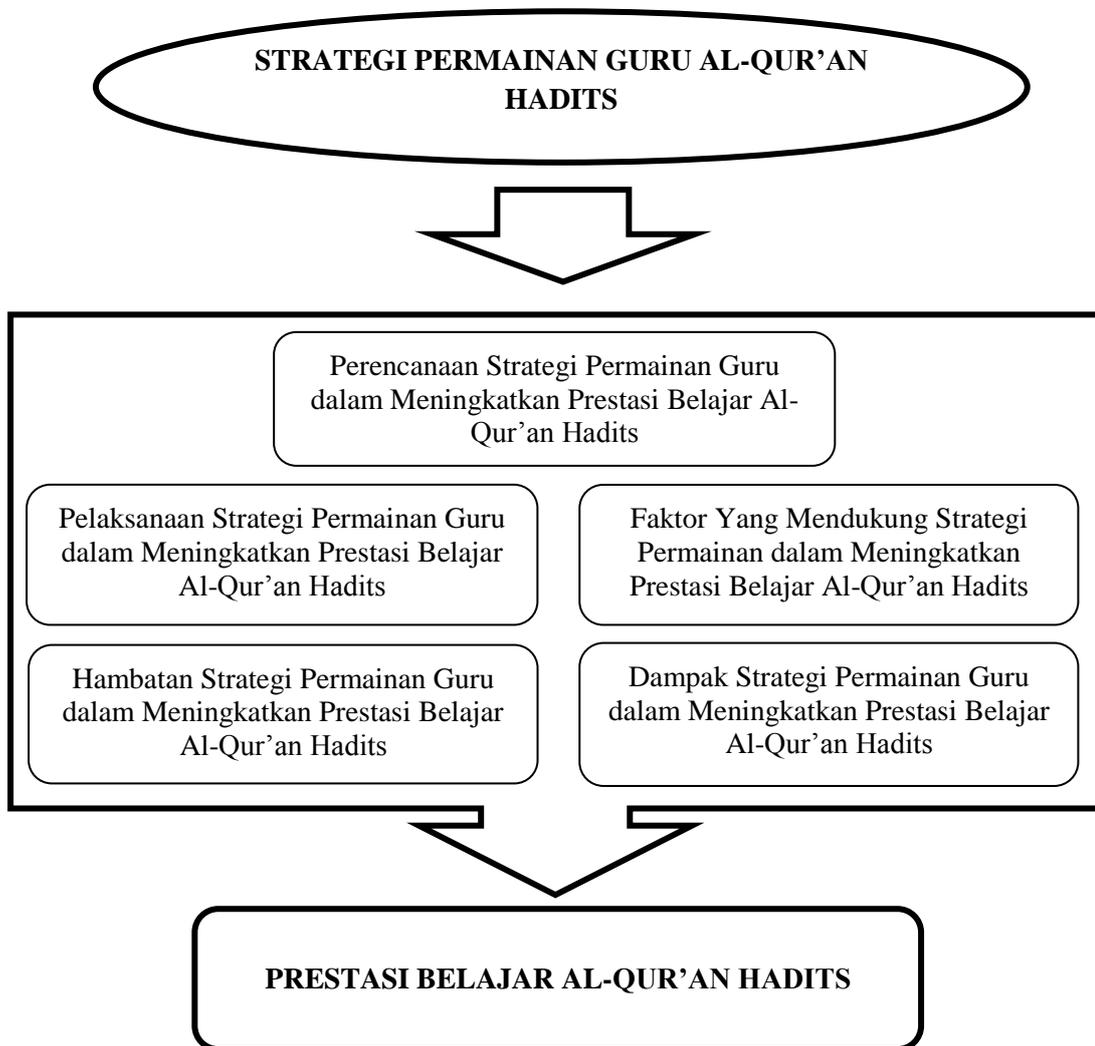
Melihat kondisi tersebut peneliti mencoba menggali strategi-strategi yang dilakukan pendidik untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didiknya melalui penerapan metode pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Salah satu metode pembelajaran yang dapat dijadikan alternatif adalah dengan penerapan strategi permainan. Strategi permainan dalam pembelajaran mengintegrasikan antara bermain dan belajar dalam satu situasi. Melalui metode permainan pembelajaran diarahkan pada suatu kondisi yang menyenangkan, siswa ikut berperan aktif dalam pembelajaran dan melalui metode permainan ini siswa belajar tanpa harus

merasa terbebani. Dengan demikian diharapkan situasi pembelajaran akan menjadi lebih aktif, menarik dan menyenangkan, sehingga muncul semangat untuk belajar dan motivasi belajar Al-Qur'an Hadits. Dengan adanya strategi pembelajaran yang menyenangkan dapat mempengaruhi semangat serta motivasi, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mereka di kelas.

Penelitian ini dilakukan dengan cara menggali data-data yang mendukung peningkatan prestasi belajar siswa, seperti menggali data tentang strategi guru dalam pembelajaran, faktor-faktor yang mendukung guru dalam pembelajaran, hambatan-hambatan yang dialami guru saat pembelajaran serta dampak-dampak yang dialami guru saat proses pembelajaran di kelas. Semuanya itu akan di gali dan di bahas dalam penelitian yang dilakukan di MAN 1 Tulungagung ini, dengan menggunakan teknik wawancara, observasi dan dokumentasi.

Setelah data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi terkumpul semuanya, maka masuk tahap selanjutnya yaitu analisis data dengan cara mereduksi data. Mereduksi dilakukan untuk memilah data tentang hal-hal yang pokok atau yang terpenting saja. Kemudian, data tersebut disajikan dalam bentuk teks naratif. Setelah tahap reduksi dan penyajian data selesai, maka masuk ke tahap selanjutnya yaitu penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan tersebut, untuk menjawab pertanyaan dari masalah-masalah yang telah dirumuskan dalam fokus penelitian.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat digambarkan paradigma penelitiannya adalah sebagai berikut:



*Gambar 2.1 Bagan Paradigma Penelitian*